

Bouko, C. (2013). **"La Fabrication des images et le théâtre immersif, entre représentation et simulation"**. Degrés, (151-152), 1-14.

« Un spectacle se regarde avant tout. Et le théâtre est d'abord un art figuratif. Le mot même de spectacle vient du latin *spectare*, qui signifie regarder. »¹

Cette affirmation énoncée par Nikolaj Tarabukin rappelle à quel point la question de l'image au théâtre est sans doute aussi ancienne que le théâtre lui-même. Les explorations autour de l'image scénique atteindraient leur paroxysme depuis les années quatre-vingt, au point que ce théâtre de recherche est qualifié de « théâtre de l'image » par Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos notamment. Cette acception, qui rejoint la définition de l'image formulée par Patrice Pavis², est à entendre dans un sens large : il n'est pas exclusivement question d'apparitions réalisées au moyen d'un système médiatique (optique, vidéo, informatique, etc.) sur une surface plane mais de compositions scéniques, d'« images multidimensionnelles »³, d'un langage théâtral plus ou moins dégagé de toute sujétion à un texte dramatique. La projection d'images écraniques est un procédé fréquemment convoqué dans le théâtre de l'image ; nombreux sont les spectacles qui les exploitent pour leur potentiel à produire des expériences sensibles chez le spectateur.

Dans le cadre de cet article, nous proposons de nous pencher sur les images écraniques produites au sein des productions de Mark Reaney et de la compagnie belge Crew. Tous deux équipent le spectateur d'un visiocasque ; les images écraniques se logent dès lors au plus près de leurs paupières. Les procédés explorés par ces artistes de théâtre immersif engendrent un rapport complexe entre l'espace scénique et l'image écranique, balancé entre distance et immersion : tantôt l'écran se fait image et invite le participant à maintenir une distance critique face au dispositif – telle une « sémiographie »⁴ –, tantôt l'image semble s'évanouir à la faveur d'un accès immédiat à un environnement, dans lequel le sujet ferait physiquement partie. Dans de tels cas, quel rapport cette image écranique entretient-elle avec le spectacle ? En se fondant dans l'environnement, dans quelle mesure l'image peut-elle se matérialiser et dépasser sa fonction d'image et la distanciation qu'elle implique ? Engendre-t-elle la dissolution du spectaculaire ? Bascule-t-on, comme l'affirme Frank Bauchard⁵, du régime de la représentation vers celui de la *simulation* ? Nous émettons l'hypothèse selon laquelle certaines pratiques de théâtre immersif peuvent en effet induire chez le spectateur l'impression d'une oscillation entre représentation et simulation. Si nous rejoignons Bauchard dans son approche de ces spectacles par l'opposition entre représentation et simulation, nous conférons toutefois une autre signification à cette dernière notion.

Le développement de cette hypothèse s'articule en trois parties. Dans un premier temps, nous aborderons la spécificité de « l'immersion spectaculaire », qui semble de prime abord constituer un oxymore. Ensuite, nous nous pencherons sur les différentes approches de la notion de simulation, en regard de celle de représentation. Enfin, nous analyserons dans quelle mesure les spectacles de Reaney et de Crew renvoient à des procédés de représentation et/ou

¹ Tarabukin, Nikolaj, in Picon-Vallin, Béatrice (dir.), *La scène et les images*, Paris, CNRS éditions, 2001, p. 12.

² Pavis, Patrice, *Dictionnaire du théâtre*, Paris, Armand Collin, 2004, p. 169.

³ Hébert, Chantal, Perelli-Contos, Irène, *La face cachée du théâtre de l'image*, Sainte-Foy, Presses de l'Université Laval, 2001, p. 11.

⁴ Freydefont, Marcel, « Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010) », *Agôn* [En ligne], Brouiller les frontières, N°3: Utopies de la scène, scènes de l'utopie, Dossiers, mis à jour le : 10/01/2011, URL : <http://w7.ens-lsh.fr/agon/index.php?id=1559>.

⁵ Bauchard Frank, « Théâtre et réalité virtuelle. Introduction à la démarche de Mark Reaney », in Picon-Vallin, Béatrice (dir.), *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1998, p. 238.

de simulation, et de ce fait explorent de manière singulière la fabrication des images écraniques.

L'IMMERSION SPECTACULAIRE, UNE CONTRADICTION ?

« Plonger entièrement quelque chose, le corps de quelqu'un dans un liquide et, en particulier, dans la mer. »⁶ Il est frappant de constater que cette définition de l'immersion (ou plus précisément du verbe immerger) proposée par le dictionnaire généraliste Le Larousse est dénuée des interprétations métaphoriques fréquemment associées à cette notion dans le langage courant et insiste sur le caractère intégral du phénomène : aucune distance entre le liquide et le sujet ou l'objet n'est possible ; ce dernier est plongé dans un environnement qui lui colle littéralement à la peau.

Selon l'acception écologique, l'immersion constitue un phénomène d'intégration totale à un milieu, au point que celui-ci entretient un rapport causal avec les éléments qui le composent. Dans son étude de l'immersion en milieu naturel, Marcin Sobieszczanski⁷ mentionne quelques exemples de coévolution, qui illustrent le rapport causal entre l'environnement et le sujet animal immergé. Un lien causal relie par exemple l'écorce de l'arbre et le projet moteur de l'écureuil, qui à son tour aura des conséquences pour l'arbre. Yoann Moreau évoque quant à lui l'immersion dans un environnement soumis à une catastrophe nucléaire.

« [...] c'est par son absence sensible que brille la radioactivité, par son caractère « spectral », au double sens du terme. Elle accroît un imperceptible bruit de fond qui incommoder l'ensemble de la biosphère, augmentant la probabilité de ses dégénérescences cellulaires et de ses mutations génétiques. On pourrait dire en un sens que Fukushima n'a pas « un » impact, mais une multitude. Chacun des isotopes radioactifs affecte une micro contrée moléculaire provoquant des mini catastrophes plus ou moins bien gérées par les organismes vivants. »⁸

Ces deux cas illustrent l'absence de distance physique entre le sujet et l'environnement, l'immersion impliquant un rapport causal. L'immersion spectaculaire comprend elle aussi une dimension physique, voire un lien causal dans les cas les plus élaborés. Les dispositifs qui nous occupent sont en effet tous portés par un monde fictionnel *et* un environnement tangible, générant à la fois des immersions physiques et cognitives qui se nourrissent mutuellement.⁹

Le théâtre immersif inscrit le spectateur-participant au cœur du dispositif. En tant qu'objet spectaculaire, il délaisse toutefois la recherche exclusive d'une transportation physique et mentale pour maintenir le sujet dans un *entre-deux* spécifiquement théâtral, entre adhésion et dénégation. Plutôt qu'une difficulté à camoufler, la visibilité du medium est exploitée et se loge au cœur de ce langage théâtral. Alors que trois rapports au medium, entre transparence et visibilité, peuvent être observés, le théâtre immersif relève uniquement du troisième.

⁶ Moreau, Yoann, <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/immerger/41694>, consulté le 1^{er} août 2012.

⁷ Sobieszczanski, Marcin, « Immersion naturelle et immersion anthropique » in Bouko, Catherine, Bernas, Steven (dir.), *Corps et immersion*, Paris L'Harmattan, 2012, p. 49.

⁸ <http://culturevisuelle.org/catastrophes/2012/02/28/le-spectaculaire-fukushima-est-elle-une-catastrophe/>

⁹ L'immersion spectaculaire se distingue ainsi de l'immersion littéraire : le monde dans lequel l'individu est plongé est tangible, contrairement au monde textuel dans lequel le lecteur est absorbé. Dans ce dernier cas se produit seulement une « relation imaginaire avec un monde textuel »⁹, lors de laquelle le destinataire plonge métaphoriquement dans la fable. Richard Gerrig⁹ associe l'immersion littéraire au concept de « transportation », par lequel le lecteur d'une fiction se distancie de l'environnement physique immédiat pour se « perdre » dans une histoire.

Confrontons les différentes approches du medium en les illustrant par le triple schéma ci-dessous :

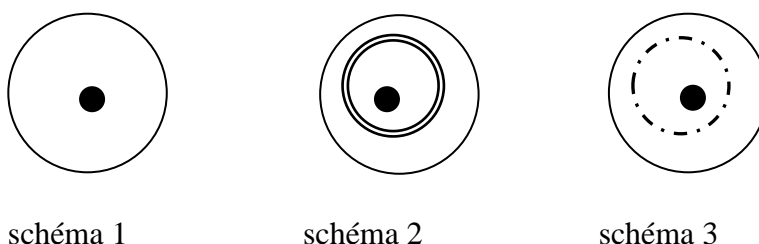


Figure : les environnements immersifs et la transparence du medium

La transparence du medium est particulièrement recherchée dans les dispositifs immersifs à visée professionnelle (tel le simulateur de vol) alors qu'elle est plutôt remise en question et manipulée dans les créations artistiques. Dans ce premier cas, l'enjeu consiste à reproduire les conditions de travail et les gestes qu'elles impliquent. L'« immersant »¹⁰ est plongé dans un environnement qui tente d'effacer toute contrainte technique qui l'en empêcherait.

Le deuxième schéma renvoie à des pratiques spectaculaires abusivement qualifiées d'immersives si l'on s'en tient au sens premier de la notion. Ici, la création abandonne la configuration frontale pour placer le spectateur au centre de l'espace. S'il peut être question de projection mentale par identification, il ne s'agit pas d'immersion dans un environnement : il ne suffit pas que le spectateur soit physiquement au centre pour qu'il soit immergé dans l'espace matériel de la fiction. Le medium demeure totalement visible. Dans le cas de telles pratiques, le sujet reste un observateur extérieur ; la séparation scène-salle est bel et bien maintenue malgré la proximité physique. Cette frontière est représentée par le double cercle. La deuxième famille de théâtre immersif identifiée par Marcel Freydefont¹¹, qui rassemble les scènes annulaire, centrale, trifrontale, bifrontale et simultanée, brise principalement la frontalité *italienne* du rapport scène-salle mais maintient tout de même solidement la séparation entre les deux instances.

Pour qu'il y ait immersion, le positionnement central du spectateur-immersant doit se mettre au service des immersions sensorielle et dramaturgique : l'immersant est alors plongé dans un environnement dont il fait partie et dont il éprouve la dramaturgie à la première personne.

Les pratiques relevant du théâtre immersif correspondent au troisième schéma. Celui-ci combine les modalités de réception des deux précédents diagrammes. Le cercle en pointillés représente la *mise en tension* de la transparence du medium : à certains moments, l'immersant peut être absorbé au point d'effectuer des actions sans éprouver l'existence du medium (schéma 1) ; le medium lui apparaîtra transparent et le monde créé offert à lui sans médiation technologique. À d'autres, il prend conscience du caractère artificiel du monde dans lequel il est plongé et adopte un positionnement extérieur à l'œuvre (schéma 2). Cette prise de conscience est assumée par les artistes immersifs, qui ne cherchent généralement pas une absorption totale à tout prix. C'est précisément ce jeu de va et vient, qui construit et déconstruit une immersion physique et mentale, qui constitue la spécificité du théâtre immersif.

Cette hypothèse semble rejoindre celle émise par Freydefont, pour qui l'oscillation entre réel et imaginaire est centrale pour le théâtre immersif. Leur divergence réside dans la *spécificité immersive* de cette oscillation. L'oscillation entre réel et imaginaire, entre acteur et personnage, entre la performance dans l'ici-et-maintenant et la projection dans un univers

¹⁰ Davies, Charlotte, citée dans Grau, Oliver, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, The MIT Press, 2003, p. 198.

¹¹ Freydefont, Marcel, *op. cit.*

extrascénique, constitue en effet l'essence la plus profonde du théâtre : depuis toujours, le théâtre, art de la représentation, interroge l'équilibre entre la présence (expérience immédiate du plateau) et l'absence (univers représenté). Présentons les productions théâtrales de Reaney et de Crew pour illustrer cette divergence.

Le travail de Mark Reaney autour des technologies de « réalité virtuelle » aura marqué le théâtre digital des années quatre-vingt-dix. A partir de *Wings* (1996), Reaney a recours au visiocasque dans une volonté d'immerger le spectateur dans un environnement partiellement virtuel. Grâce à cette technologie, la présence de l'acteur sur scène est combinée à la projection en temps réel d'images en trois dimensions ; celles-ci remplacent l'image écranique classique, invariablement perçue comme une *simple image* en deux dimensions par le spectateur. L'acteur apparaît ainsi au cœur de l'espace virtuel. Si certains graphismes ont pour objectif de donner l'impression au spectateur d'être lui-même au cœur de l'environnement, l'enjeu principal de l'usage du visiocasque consiste ici à figurer l'état mental du personnage et sa perception modifiée de l'espace-temps due à la maladie. *Wings* insiste sur les troubles sensoriels et cognitifs éprouvés à la suite d'une attaque cérébrale.

Dépourvus de traqueurs, ces visiocasques ne modifient pas l'image projetée en fonction des mouvements de la tête du spectateur ; les images en trois dimensions restent fixes quelle que soit sa position, perdant ainsi une part considérable de leur potentiel d'immersion.

Le sentiment d'immersion provient au demeurant de l'impossible mise à distance du dispositif écranique, qui sollicite la totalité du champ de vision et semble ainsi quelque peu abolir la frontière entre le vivant présent sur scène et les éléments scénographiques digitaux.

L'indistinction entre les signes médiats et médiatisés est également au cœur de la recherche de la compagnie Crew. Contrairement aux spectacles de Reaney qui maintiennent le spectateur dans une fonction d'observateur extérieur, les productions de Crew l'invitent à incarner le personnage central du spectacle, éprouvant ainsi une dramaturgie à la première personne. Cette incarnation est cependant limitée ; le dispositif n'est pas interactif dans la mesure où l'immersant ne peut pas agir sur l'environnement virtuel ni prendre des initiatives. Le sujet est touché par les performeurs mais ne peut répondre à ces contacts. Les actions du personnage qu'il incarne sont autoréflexives ; il observe le monde et tente de comprendre ses perceptions modifiées par la maladie. Les sensations du spectateur sont couplées à la fable. Le participant n'est pas libre de ses mouvements ; il est généralement assis ou guidé par un chariot ou un assistant. Le respect de ce rôle dramaturgique est crucial pour le bon fonctionnement du spectacle. Dans *Eux*, le spectateur endosse le rôle d'un patient souffrant d'agnosie (perte de la capacité de reconnaissance) ; dans *Line-up*, il devient un employé de bureau licencié en raison de troubles de paralysie comateuse temporaires. Dans *Terra Nova* (2011), le participant prête son corps aux pensées de Robert Falcon Scott, explorateur en Antarctique ayant réellement existé, qui mena l'exploration tragique Terra Nova en 1910.

Dans ces productions, l'immersant est plongé dans la perception modifiée du personnage au moyen d'un visiocasque et d'un casque audio. Le sentiment d'immersion provient essentiellement de la vision à 360 degrés que permet le visiocasque ; l'image projetée devant les yeux du participant suit tous les mouvements de sa tête. Ces images mêlent des séquences enregistrées et des scènes produites en temps réel, devant lui. L'histoire est contée par un performeur présent aux côtés de l'immersant. Kurt Vanhoutte, Nele Wynants et Philippe Bekaert¹² analysent combien ces spectacles transforment l'espace du spectacle en un « espace

¹² Vanhoutte, Kurt *et al.* « Being inside the image. Heightening the sense of presence in a video captured environment through artistic means : the case of CREW », in Spagnolli, Anna (dir.) *et al.*, *Presence 2008: proceedings of the 11th International Workshop on Presence in Padova*, Padova, Libreria Universitaria Padova, 2008, pp. 159-162.

transitionnel », dans lequel la frontière entre les univers immédiats et médiatisés devient difficilement discernable.

Dans *Eux* et *Terra Nova*, le sujet est installé sur un lit mobile ; dans *Line-up*, il est assis sur un siège à roulettes. Dans les deux cas, les capteurs de déplacement, présents essentiellement dans les jambes et les plantes de pied, ne peuvent plus opérer normalement. Le système vestibulaire est perturbé car les perceptions visuelles ne correspondent pas tout-à-fait aux sensations kinesthésiques. Confronté à des perceptions contradictoires, ancrées dans les mondes réel ou enregistré, le spectateur est invité à interroger les sensations de son corps pour donner une cohérence au monde perçu. Le questionnement suivant est constamment activé : « Les images écraniques correspondent-elles à mon propre déplacement ? » ; « Suis-je en train d'observer le monde dans sa réalité immédiate ou est-il question d'un univers absent ? », etc. Plutôt que de délaisser totalement les sens kinesthésiques pour porter toute son attention sur les perceptions visuelles, le sujet est invité à combiner les sensations contradictoires. En privant le spectateur du fonctionnement normal de ses capteurs kinesthésiques, le dispositif accroît le rôle de la vision (déjà dominant) dans le processus de perception du monde. C'est probablement dans de tels cas que l'immersion dans l'univers dramaturgique atteint son paroxysme.

Si les productions de Reaney et de Crew sont toutes deux qualifiées d'immersives, il apparaît qu'elles articulent de façon différente l'oscillation immersive entre réel et imaginaire.

Pour étudier ce rapport entre réel et fiction, nombreux sont les chercheurs étudiant les dispositifs interactifs qui ont recours à la distinction entre représentation et simulation. Cette différenciation se révèle également pertinente pour l'étude du théâtre immersif. Il apparaît en effet que les spectacles de Reaney et de Crew impliquent des articulations distinctes entre ces deux notions. Avant d'en déterminer la nature, penchons-nous sur les approches existantes.

REPRESENTATION ET SIMULATION : UNE RELATION INCLUSIVE OU EXCLUSIVE ?

L'articulation entre la représentation et la simulation se décline de plusieurs façons dans les travaux consacrés aux installations et formes théâtrales « interactives » ou aux jeux vidéo. Issue du langage courant, la notion de simulation semble quelque peu devenue un mot-valise ; plusieurs significations apparaissent en filigranes de discours qui se satisfont parfois d'une définition imprécise. Gonzalo Frasca entend par exemple la simulation dans une acception large : pour le chercheur, « simuler consiste à modéliser un système (source) à travers un système différent qui maintient (pour quelqu'un) certains des comportements du système original. »¹³ Frasca considère le théâtre-forum d'Augusto Boal comme un exemple parfait de simulation : « il modélise un système (la situation oppressive) via un autre système (la pièce). »¹⁴ Mais ne pouvons-nous pas considérer que toute représentation modélise un système via un autre système ?

Il apparaît que l'approche de la simulation se structure en deux grandes orientations : l'esthétique des apparences et l'esthétique de l'apparition.

La simulation et l'esthétique des apparences

L'acception de la simulation privilégiée par chaque théoricien influence bien entendu les rapports qu'il observe entre représentation et simulation. Les affirmations de certains chercheurs témoignent de la difficulté à circonscrire la notion de simulation et de la

¹³ Frasca, Gonzalo, « Simulation versus Narrative », in Wolf, Mark, Perron, Bernard (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003, p. 223 (traduction personnelle de l'anglais).

¹⁴ *Idem.*, p. 228.

confronter à celle de représentation dans un rapport inclusif - la simulation est une forme de représentation - ou exclusif – la simulation s’oppose à la représentation. Dans le cas du théâtre immersif de Reaney, Frank Bauchard considère qu’ « avec *Wings*, on quitte l’ordre de la représentation, même si le statut du texte continue à être revendiqué, pour basculer dans le régime de la simulation. »¹⁵ Dans le même article, il souligne néanmoins combien ce spectacle se définit « entre représentation et simulation »¹⁶ : représentation du texte dramatique d’une part et simulation sensorielle des ressentis du personnage d’autre part. Marie-Laure Ryan, spécialiste de l’immersion littéraire, fait référence à Benjamin Woolley pour qui « la différence entre représentation et simulation, ou plutôt, la distinction entre la simulation et d’autres formes de représentation (comme l’imitation) est difficile à définir. »¹⁷ Dans son article « Simulation versus Narrative », Frasca centre sa présentation de la ludologie sur l’opposition entre la représentation et la simulation. Toutefois, il indique dans une note que la différence entre les deux n’est qu’une « question de degré. »¹⁸

De nombreux chercheurs articulent ces deux notions dans un rapport inclusif – la simulation serait une forme de représentation. Dans cette perspective, Colette Tron¹⁹ ou Patrick Péruch²⁰ *et.al.* font par exemple usage de l’expression de « représentation simulée » d’environnements réels ou fictionnels.

Au demeurant, qu’ils soient inclusifs ou exclusifs, ces rapports entre représentation et simulation témoignent d’une approche commune de la simulation, d’une « esthétique des apparences »²¹ selon l’expression de Sophie Lavaud-Forest. Dans ces dispositifs, la simulation demeure une copie des *apparences formelles* du monde immédiat. La représentation est mise en rapport avec la simulation au niveau du réalisme : selon cet angle d’approche, la simulation implique un photoréalisme particulièrement dynamique, vecteur d’interactivité avec le participant. Pour Ryan²², la simulation constitue une forme *interactive* de représentation. La chercheuse s’appuie sur les travaux de Friedman, pour qui la simulation consiste dans un « map-in-time » (une élaboration en temps réel) comprenant une dimension narrative. La simulation se distinguerait des autres formes de représentation par son caractère dynamique : le participant et le système entrent en relation ; les agissements du participant personnalisent la simulation. Celle-ci n’est dès lors pas reproductible ; le système informatique personnalise chaque simulation lorsqu’il tient compte des comportements variables de chaque participant. L’expérience en temps réel de la simulation implique l’absence de narration préalablement ficelée ; le participant évolue dans monde éprouvé au temps présent, dont l’issue n’est pas prédéterminée. Une « matrice narrative »²³ remplace alors le système narratif traditionnel.

La simulation opérée dans certains spectacles de théâtre immersif peut être rapprochée de cette simulation en Réalité virtuelle. L’essence des dispositifs de Réalité virtuelle et du spectacle vivant réside dans leur nature processuelle. Le théâtre immersif se distingue des autres formes de spectacle vivant par son caractère dynamique. Mais si la simulation de conduite (avion, train, etc.) fait de l’interactivité entre l’immersant et l’interface une priorité,

¹⁵ Bauchard Frank, *op. cit.*, p. 238.

¹⁶ *Idem.*, p. 244.

¹⁷ Ryan, Marie-Laure, « Immersion vs. Interactivity : virtual reality and literary theory », in *Substance*, Vol. 28, n°2, 1999, p. 122 (traduction personnelle de l’anglais).

¹⁸ Frasca, Gonzalo, *op. cit.*, p. 234.

¹⁹ Tron, Colette, « Simulation numérique : un nouvel état de la représentation ? », in Bianchini, Samuel *et al.* (dir.), *Simulation technologique & matérialisation artistique*, Paris, L’Harmattan, 2011, p. 25.

²⁰ Péruch, Patrick, Latini Corazzini, Luca, « Se déplacer et naviguer dans l’espace », in Fuchs, Philippe *et al.* (dir.), *Le Traité de la réalité virtuelle*, tome 1, Paris, ENSMP Presses, 2006, p. 197.

²¹ Lavaud-Forest, Sophie, « Visibilité/invisibilité : la question du « modèle » dans différents régimes de figuration », in Bianchini, Samuel, *op. cit.*, p. 71.

²² Ryan, Marie-Laure, *op. cit.*, pp. 122-123.

²³ *Idem.*, p. 123.

il n'en est pas de même dans le cas du théâtre immersif. Nous ne pouvons pas parler d'interactivité *stricto sensus*, en dépit de l'usage expansif de cette notion, elle aussi à la mode. Steve Dixon²⁴ souligne combien l'interactivité devient parfois un label utilisé un peu trop rapidement : beaucoup d'interfaces qualifiés d'interactifs ne sont que *réactifs*. Le chercheur différencie quatre niveaux d'interactivité : la navigation, la participation, la conversation et la collaboration. La variabilité que confère chaque immersant à l'expérience interactive va croissant lorsque l'on passe d'un niveau à l'autre. Le théâtre immersif semble surtout développer des stratégies de navigation et de participation ; les séquences lors desquelles de véritables conversations et/ou collaborations se mettent en place sont rares. Dans les productions de Crew, la navigation prend la forme d'un regard à 360 degrés pour l'immersant, même si son regard est orienté vers les saillances dramaturgiques. Les spectacles de Reaney ne permettent pas une telle navigation, les images projetées par le visiocasque exigeant un regard frontal vers la scène. La participation se traduit dans un comportement de l'immersant qui active des paramètres préprogrammés de l'œuvre. Celle-ci va réagir aux agissements de l'immersant selon un canevas prédéterminé et identique pour chaque immersant.

Malgré le caractère dynamique de la simulation et l'effet de réel qu'elle engendre, il est toujours question d'imitation du visible, de modèles tangibles ; la simulation demeure une copie assumée du réel. Le théâtre de Reaney ne prétend pas autre chose. Bauchard²⁵ rappelle que la simulation rompt avec la mimésis. Si l'immersion provoquée par Reaney s'éloigne effectivement de la mimésis, elle n'en demeure pas moins une copie, certes non mimétique et plus sophistiquée, d'un certain état mental. Malgré la stimulation sensorielle intense à laquelle il est soumis, le spectateur de *Wings* conserve une position distanciée par rapport au dispositif ; il demeure conscient de l'écart entre l'artefact artistique et le monde naturel. Le visiocasque lui projette des images, dont la fonction – limitée – de simulation se met au service d'une *représentation* du monde, certes dégagée de toute volonté d'illusion mimétique. Le théâtre de la compagnie Crew exploite lui aussi des projections écraniques qui, malgré le point de vue subjectif qu'elles offrent, demeurent des images dont la fonction de représentation n'échappe pas à l'immersant. *Eux* comprend par exemple une scène-miroir dans laquelle l'image animée d'un patient est projetée devant les yeux du participant. S'agit-il de son propre corps ? Dans la vidéo, le sujet colorie un à un les petits carrés du mots-croisés placé sur son thorax. Avec une synchronisation aussi parfaite que possible, une performeuse guide le protagoniste à effectuer la même action sur son propre corps. Afin de déterminer si le corps perçu visuellement est le sien, le sujet est à nouveau contraint d'examiner en profondeur ses sensations visuelles et haptiques légèrement contradictoires. La privation sensorielle invite ici à un équilibre singulier entre la perception visuelle, généralement dominante, et les autres sens.²⁶ Dans le cas présent, la négociation entre vision et toucher donnerait la préférence à ce dernier. Rapidement, l'immersant prend conscience que la scène projetée par le visiocasque n'est qu'une image, une représentation, certes dynamique, d'un univers absent. Les productions de Reaney et de Crew exploitent donc des outils technologiques à même de proposer une reproduction des *apparences* du monde immédiat de façon plus ou moins dynamique.

24 Dixon, Steve, *Digital Performance*, Cambridge, The MIT Press, 2007, p. 563.

²⁵ *Idem*.

²⁶ Pour Kurt Vanhoutte et al. (2008), la domination de la vue permet l'identification du sujet au corps filmé ; le sujet s'approprierait le corps qu'il perçoit visuellement. Le chercheur dramaturge se base sur l'étude de Maravita et al. (2003), qui considère que la vision domine la proprioception et le toucher lors de conflits multisensoriels. En s'appuyant sur le modèle d'Ernst et Banks, il apparaît que la domination de la perception visuelle doit être remise en cause ; les perceptions haptiques participent activement à la création d'une représentation cohérente du monde.

Au-delà de cette esthétique des apparences, une « esthétique de l'apparition »²⁷ peut également être identifiée. Celle-ci implique une autre acception de la simulation. Si le théâtre de Reaney développe uniquement la première esthétique, les spectacles de la compagnie Crew se frottent à cette esthétique de l'apparition.

La simulation et l'esthétique de l'apparition

Dans le point précédent, nous avons évoqué le recours à la notion de réalisme pour différencier représentation et simulation. Jean-Marie Brukhardt nous rappelle combien ce concept hautement protéiforme peut être défini selon au moins trois angles différents : premièrement, le réalisme renvoie aux fidélités perceptive et psychologique (également qualifié de fidélité de l'action). Dans ces deux cas, le dispositif cherche la *copie* la plus parfaite des apparences formelles du monde immédiat. Brukhardt insiste sur la recherche d'une « ressemblance, sans qu'il y ait de doute ou illusion sur la nature artificielle du simulacre. »²⁸ La simulation demeure une copie qui s'assume en tant que telle.

Mais le réalisme peut également renvoyer à un « réalisme de construction du monde virtuel. »²⁹ Il n'est alors plus question de copier le visible, mais de reproduire les lois et les processus de la Nature :

« On cherche à copier les propriétés du vivant, indépendamment de toute réalité physique. [...] La modélisation se substitue au modèle. Le modèle tangible fait place aux modèles abstraits des lois du vivant. "Plutôt que d'imiter les apparences, il s'agit d'en simuler les structures sous-jacentes, les processus internes qui les engendrent." [A-M Duguet 2002 : 187] C'est là tout l'enjeu de la modélisation sous-tendues par les modèles "abstraits" logico-mathématiques qu'Edmond Couchot et Norbert Hillaire décrivent ainsi : "ces innombrables modèles ont ceci de particulier qu'ils ne visent pas à représenter le réel sous son aspect phénoménal, mais à le reconstituer, à le synthétiser, à partir des lois internes et des processus qui les structurent et l'animent – bref à les simuler. Ce sont des modèles de simulation." [E Couchot et N Hillaire 2003 : 27]. »³⁰

Cette approche du réalisme et de la simulation caractérise l'esthétique de l'apparition. Au sein de celle-ci, la simulation s'oppose à la représentation ; il n'est plus question de *copier* le réel mais de le *reconstituer* via des systèmes qui en modélisent les lois. Cette dualité se loge au centre du modèle de la simulation formulé par Jean Baudrillard il y a une trentaine d'années déjà. Le philosophe identifiait trois ordres de simulacres : la contrefaçon, la production et la simulation.³¹ Le premier se fonde sur l'imitation de l'ordre naturel, sur la restitution fidèle d'une Nature référentielle, tandis que le troisième ordre abolit la différence entre le réel et sa copie, différence au sein de laquelle se loge la poésie artistique. La simulation se dégage de la fonction de représentation du réel, la précession de ce dernier sur la copie étant elle-même remise en cause : « Aujourd'hui, l'abstraction n'est plus celle de la carte, du double, du miroir ou du concept. La simulation n'est plus celle d'un territoire, d'un être référentiel, d'une substance. Elle est la génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité : hyperréel. C'est désormais la carte qui précède le territoire – *précession des simulacres* – c'est elle qui

²⁷ Ascott, Roy, citée par, Lavaud-Forest, Sophie, *op. cit.*, p. 71.

²⁸ Brukhardt, Jean-Marie, « Ergonomie, facteurs humains et Réalité Virtuelle », in Fuchs, Philippe *et al.* (dir.), *op. cit.*, p. 141.

²⁹ *Idem.*, p. 140.

³⁰ Lavaud-Forest, Sophie, *op. cit.*, p. 69.

³¹ Baudrillard, Jean, *L'Echange symbolique et la mort*, Paris, Gallimard, 1976, p. 77.

engendre le territoire. »³² Alors que le théâtre relève du premier ordre de simulacre, le théâtre immersif de Crew explore également le troisième ordre. Selon Baudrillard, le mode référentiel a cédé sa place au « *referendum* »³³, par lequel les médias se muent en un système qui teste son utilisateur, plutôt qu'en vecteur d'information. La lecture d'un message se transforme en un examen du code qui sous-tend sa construction : au lieu de se mettre au service d'une réalité antérieure, le medium construit sa propre réalité par des processus de codage et de montage. Le sujet est invité à *tester* le système, à en démonter et décoder les codes. La confusion entre le medium et le message serait devenue le paradigme régnant : « Il n'y a plus de medium au sens littéral : il est désormais insaisissable, diffus et diffracté dans le réel, et on ne peut même plus dire que celui-ci en soit altéré. »³⁴ Cette indistinction entre le réel et le medium, ainsi que l'invitation pour l'immersant à *tester* le dispositif sont observables dans les spectacles de Crew. Notons que ces processus apparaissent par petites touches ; ils ne supplantent pas totalement l'esthétique des apparences, auquel cas ces productions immersives se dégageraient de toute finalité spectaculaire. A l'instar de la scène susmentionnée des mots-croisés dans Eux, l'immersant prend généralement conscience de l'artificialité des projections du visiocasque, qui se révèlent être des images d'un univers préenregistré, absent du monde immédiat. Dans de tels cas, la fonction de représentation des projections apparaît rapidement. A d'autres moments, l'*analogie* réel-représentation semble céder la place à l'*équivalence* : l'écran du visiocasque ne serait plus le support d'un monde représenté, mais d'un univers qui semble se substituer au monde immédiat. Le réel se confond alors avec le medium. Le medium immersif développe ses propres règles qui testent l'immersant en permanence. L'intervention technique crée des conflits multisensoriels auxquels l'immersant doit apporter une réponse, en privilégiant tel ou tel sens dans sa construction d'un univers cohérent. Lors de tels instants, l'immersant est moins invité à suivre la dramaturgie qu'à se laisser interroger par le dispositif. Dans la simulation de troisième ordre, c'est le medium qui nous interroge et qui règle les modalités de signification. La finalité est inscrite dans le code. Ce type de dispositif ne reproduit pas seulement les apparences formelles du monde naturel ; il en explore les structures en testant notre réponse à des stimuli sensoriels contradictoires. La carte a supplanté le territoire.

LE MYSTÈRE ET LE CHARME DU THÉÂTRE IMMERSIF

La poésie du langage artistique s'est toujours nourrie du décalage entre l'objet et sa représentation – décalage qui en fait tout le mystère et le charme.

L'essor des technologies numériques renforce la nécessité d'étudier les rapports entre le réel et sa médiation. Samuel Bianchini, Nathalie Delprat et Christian Jacquemin³⁵ soulignent combien ces technologies consolident la prégnance de la simulation, de la tendance à reproduire le réel non seulement au niveau phénoménal mais également au niveau des structures qui le sous-tendent.

Dans cet article, nous avons vu combien la complexité du langage artistique du théâtre immersif se loge notamment dans la combinaison de deux esthétiques, celle des *apparences* et celle de l'*apparition*. Certaines pratiques immersives offrent en effet une représentation dynamique du monde, mais confrontent également l'immersant à un dispositif non référentiel qui le teste en permanence. Deux rapports entre le réel et sa médiation se dessinent alors : une médiation dialectique, source de poésie, et une médiation qui se confond avec le réel. Par le

³² Baudrillard, Jean, *Simulacres et Simulations*, Paris, Editions Galilée, 1981, p. 10.

³³ Baudrillard, Jean, *L'Echange symbolique et la mort*, op. cit., p. 90.

³⁴ Baudrillard, Jean, *Simulacres et simulations*, op. cit., p. 53.

³⁵ Bianchini Samuel et al., « Simulation technologique et matérialisation artistique », in Bianchini, Samuel et al. (dir.), op. cit., pp. 7-11.

recours à deux approches de la simulation, le théâtre immersif construit un langage qui interroge constamment la nature des images écraniques.

BIBLIOGRAPHIE

Baudrillard, Jean, *L'Echange symbolique et la mort*, Paris, Gallimard, 1976.

Baudrillard, Jean, *Simulacres et Simulations*, Paris, Editions Galilée, 1981.

Bianchini, Samuel *et al.* (dir.), *Simulation technologique & matérialisation artistique*, Paris, L'Harmattan, 2011.

Bouko, Catherine, Bernas, Steven (dir.), *Corps et immersion*, Paris L'Harmattan, 2012.

Dixon, Steve, *Digital Performance*, Cambridge, The MIT Press, 2007.

Frasca, Gonzalo, « Simulation versus Narrative », in Wolf, Mark, Perron, Bernard (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003, pp. 221-235.

Freydefont, Marcel, « Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010) », Agôn [En ligne], Brouiller les frontières, N°3: Utopies de la scène, scènes de l'utopie, Dossiers, mis à jour le : 10/01/2011, URL : <http://w7.ens-lsh.fr/agon/index.php?id=1559>.

Fuchs, Philippe *et al.* (dir.), *Le Traité de la réalité virtuelle*, tome 1, Paris, ENSMP Presses, 2006.

Grau, Oliver, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, The MIT Press, 2003.

Hébert, Chantal, Perelli-Contos, Irène, *La face cachée du théâtre de l'image*, Sainte-Foy, Presses de l'Université Laval, 2001.

Moreau, Yoann, <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/immerger/41694>,

Pavis, Patrice, *Dictionnaire du théâtre*, Paris, Armand Collin, 2004.

Picon-Vallin, Béatrice (dir.), *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1998.

Picon-Vallin, Béatrice (dir.), *La scène et les images*, Paris, CNRS éditions, 2001.

Ryan, Marie-Laure, « Immersion vs. Interactivity :virtual reality and literary theory », in *Substance*, Vol. 28, n°2, 1999, pp. 110-137.

Vanhoutte, Kurt *et al.* « Being inside the image. Heightening the sense of presence in a video captured environment through artistic means : the case of CREW », in Spagnolli, Anna (dir.) *et al.*, *Presence 2008: proceedings of the 11th International Workshop on Presence in Padova*, Padova, Libreria Universitaria Padova, 2008, pp. 159-162.